

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
社会人基礎1	CG・ゲーム学科/1年	2021/前期	講義	
	授業時数	必須・選択	担当教員	
	30時間	必須	平田卓也 近藤俊治 井上萌美 種田真幸	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける ・日頃の習慣が自分の進路選択に与える影響が大きいことを理解する ・その他学習状況のヒアリングや個別のアドバイスを実施する(HR的内容) 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る ・就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る ・物事の見方と考え方や話しを聴くことの重要性を理解して問題意識を持つことが出来る 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	人材総合サービスで8年、人材育成・学生就職情報サイト運営			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・良い習慣を身につけるために自分がすべきことに気づき日々行動すること(日々の振り返りと反省と反復) 				
回	テーマ	内 容		
	新しい学びを効果的にする	穴吹学園での学び方について +各チューターによるHR(各回) ↓ 社会人基礎講座で学ぶことの解説		
		話の聴き方		
		偶然がつくる人生		
		モノの見方①		
		モノの見方②		
	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る①		
		就職活動の世界を知る②		
	文章による表現の仕方を学ぶ	文章の書き方と構成の仕方①		
		文章の書き方と構成の仕方②		
		記憶からたどる		
		自分を知る工夫①		
		自分を知る工夫②		
		自分を知る工夫③		
		履歴書の書き方と伝え方		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト：熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材		授業態度・取り組み方 提出課題評価	60% 40%	質問がある場合は メールにて受け付け ます

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG概論1		CG・ゲーム学科/1年	2021/前期	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	平田卓也
授業の概要				
映画・アニメーション・ゲーム・CMなどのCG映像の制作において、映像表現技術やCG理論の知識、CGソフトウェアを効果的に用いる能力を身につけることができる。				
授業終了時の到達目標				
前期で学習する検定出題範囲をマスターする。(CGクリエイター検定ベーシック)				
実務経験有無	実務経験内容			
有	平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。			
時間外に必要な学修				
教科書『入門CGデザイン』を用いて予習・復習を行っておきましょう。また学校で毎月定期購読している「CGWORLD」をぜひ読んでください。				
回	テーマ	内容		
1	コンピュータグラフィックスの基礎	コンピュータグラフィックスの歴史や特性・利用のされ方について学ぶ		
2	CG映像制作のワークフロー デッサン 色と動き	デッサンとCG 色 動き		
3	文字、2次元CGの基礎	タイポグラフィ デジタル画像の基礎 ラスタ形式とベクタ形式 ベクタ形式による描画		
4	写真撮影とレタッチ	写真撮影、写真のレタッチ		
5	モデリング	座標系 点 線 面 移動 回転 スケール モデルの表示 モデリング要素 モデリング手法		
6	モデリング	座標系 点 線 面 移動 回転 スケール モデルの表示 モデリング要素 モデリング手法		
7	総復習（今まで学習してきた範囲）	1章（デッサン、色と動き、文字） 2章（2次元CGの基礎、写真撮影とレタッチ） 3章（モデリング）		
8~9	小テスト①（今まで学習してきた範囲）	小テスト実施 答え合わせ → 解説 参考問題の解説		
10~11	小テスト②（苦手分野の範囲）	小テスト実施 答え合わせ → 解説 参考問題の解説		
12~13	小テスト②（苦手分野の範囲）	小テスト実施 答え合わせ → 解説 参考問題の解説		
14	マテリアル	マテリアル設定の基本パラメータ (環境光、拡散反射光、鏡面反射光) 様々なマッピング手法 マッピングの適用方法		
15	アニメーション	リギング アニメーション手法 アニメーションの実際		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入門CGデザイン CG制作の基礎 CGクリエイター検定 問題集		小テスト習熟度	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コンピュータグラフィックス		CG・ゲーム学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	井上萌美
授業の概要				
Windowsを使用してillustratorの基本操作を取得する Windowsを使用してPhotoshopの基本操作を取得する				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) ・制作のために必要なツール等を正しく選択できる (基本目標:★★) ・パスを用いて自由に作品描画ができる (基本目標:★★★) ・ゲームのタイトルロゴ・画面のUIボタンや作品の仕上げに必要な不可欠なソフト機能だけではなく、実用することができるようになる				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
些細なことですが、選択部分が違うと操作が上手くいかなかったり戸惑ったりする部分がでてきます。 上手くいかなかった部分は繰り返しできるまで復習しましょう。わからない部分は授業内で再度質問を！				
回	テーマ	内 容		
1	教室の環境、PCの基本操作を学ぶ illustratorの概要及び基本操作方法の説明	教科書(P1～P29)		
2	オブジェクトの基本操作 カラー設定の基本操作	教科書(P30～P60)		
3	オブジェクト編集の基本操作 文字編集の基本操作	教科書(P61～P71)		
4	パスの基本操作 オブジェクトの応用操作	教科書(P72～P91)		
5	ベジェ曲線練習課題1	パス描画の課題ファイル(8問)を1つずつ丁寧に描画し提出		
6	ベジェ曲線練習課題2	7問まで提出・合格完了・8問が終わればロゴのトレースをする		
7	線・レイアウトの補助機能・スウォッチ、パターン グラデーション・アピアランス・レイヤーの応用	教科書(P92～P123)		
8	パス上の文字入力・編集	教科書(P124～P154)		
9	Illustratorクリエイター能力認定試験 類似問題	模擬実技問題① 模擬実践問題①		
10	Illustratorクリエイター能力認定試験 類似問題	模擬実技問題② 模擬実践問題②		
11	Photoshopの基本操作1	教科書(P2～P35)		
12	Photoshopの基本操作2	教科書(P36～P59)		
13	Photoshopの基本操作3	教科書(P60～P86)		
14	Photoshopの基本操作4	教科書(P87～P111)		
15	Photoshopの基本操作5	教科書(P112～P162)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
『illustrator クイックマスター』『Photoshop クイックマスター』ノートPC マウス		課題評価	100%	やってみてわからない部分があれば気軽に聞いてください

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP1		CG・ゲーム学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	松本尚美
授業の概要				
DTPに必要な印刷の知識、ヴィジュアルソフトの使い方等を理解し把握するために、実際のDTP現場のように自分で作ったものを印刷工程に渡せる完全データ作りを流れとともに学び身につける。実務を生かし、環境変化の多いDTPの現状をわかりやすく指導し、制作物を作ること体感し学ばせる。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・印刷の知識を身につけ、DTPの流れを理解する。□ ・ソフトを使い完全データを作れるようになる。□ ・各種ファイル形式の正確な理解と応用□ ・最適な解像度の理解□ ・昨今のDTP環境の変化に対応(様々なパターンがあるので、簡易なものだけでなく旧式な方法も理解しておく)□ ・配色の理解などグラフィック要素にも対応できるようになる□ <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・DTPの基礎、トリムマークの必要性が理解できる/Illustrator、Photoshopそれぞれの最適な使い方が理解できる/最適な解像度がわかる <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題にあった制作にオリジナルの工夫がみられる/販促に関してひとりよがりではなく筋が通っている(コンセプトがしっかりしている)/データ等制作物に不備がない/印刷の知識を身につけている <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仕上がりが美しい(レイアウト、配色、文字のサイズなどが最適である)/訴求力がある <p>□</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有り		Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物の入稿先に合わせたデータ制作		
時間外に必要な学修				
身の回りの印刷物に興味を持ち、どのように作られているか想像する。				
回	テーマ	内容		
1	DTPとは?	教科の説明 / 自己紹介を兼ねて身の回りの印刷物を挙げる / 印刷の定義と現在の印刷環境		
2	Illustratorを使ってみよう	Illustratorでできること / ペジエ曲線になれる / ソフトの特徴 イラスト制作		
3		オブジェクトを理解する / 印刷データについて		
4	課題1: 暑中見舞いはがき制作	課題1: 暑中見舞いはがき制作 / 印刷のデータになるよう制作する(ラフ→入力)		
5		課題1: 暑中見舞いはがき制作 / 重なり、塗りと線、塗り足し、マスクなど□		
6		課題1: 暑中見舞いはがき制作 / テキストツール□		
7		課題1: 暑中見舞いはがき制作 / 郵便番号欄・数値入力□		
8		課題1: 暑中見舞いはがき制作 / プリントアウト 講習会□		
9	課題2: 文庫本のカバーデザイン制作	課題2: 文庫本のカバーデザイン制作 / サイズを測りトリムマークをつける→訴えたいことを決める(ラフ案)□		
10		課題2: 文庫本のカバーデザイン制作 / 画像の取込、保存 配置・表示・加工(Photoshopを使ってみよう)□		
11		課題2: 文庫本のカバーデザイン制作 / 印刷に対応した解像度・リンクと埋込み		
12		課題2: 文庫本のカバーデザイン制作 / データの重さ、ファイル形式について		
13		課題2: 文庫本のカバーデザイン制作 / 文字アウトラインについて・PDFについて		
14		課題2: 文庫本のカバーデザイン制作 / プリントアウト プレゼン		
15	DTP1のまとめ	2C印刷データ制作/DTP知識クイズとまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイナーズ ハンドブック		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCGモデリング1		CG・ゲーム学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	原田敬至
授業の概要				
MayaによるCGに欠かせないモデリングや、表面材質の設定、ライティングなど高度なテクニックを身につける。生徒一人ひとりの能力に応じ、解りやすい指導を心掛ける。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> ・3次元空間が認識できる(X,Y,Z方向) ・操作に必要な基礎用語が理解できる ・マウスの操作で画面上のオブジェクトの移動や変形ができる 				
(標準目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> ・プリミティブオブジェクトの作成できる ・頂点編集で形状の変形ができる ・オブジェクトに色をつけられる 				
(発展的目標:A評価)				
<ul style="list-style-type: none"> ・思い通りのポリゴン編集ができる ・リアルな表面材質ができる ・カメラ設定で自由なアングルを設定できる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	映画、TV、出版物における3DCGデータ作成の実務経験			
時間外に必要な学修				
日頃生活で目にしたCGについて、どのようにして作られたのか興味を持つ。自分が作りたいアイテムを探そう。				
回	テーマ	内容		
1	授業を始めるにあたって MAYAの概要説明	講師紹介、自己紹介、作成事例紹介 3DCGの魅力や可能性について/他ソフトの種類と特徴		
2	基本オペレーション	MAYAの起動/テキストに付随したサンプルデータのダウンロード/基礎用語		
3	モデリングの準備	グリッド設定/カメラの設定/イメージプレーンの設定/プロジェクトの作成と設定/ シーンデータ[開く]/シーンデータ[保存]		
4	インタフェース	メインウインドウ/メニューセットとメニュー/ステータスライン/シェルフ/ チャンネルボックス		
5		モデリングツールキット/アトリビュートエディタの操作/レイヤエディタ/ パネルメニュー・パネルツールバー/ツールボックス 設定/タイムスライダ/ 再生コントロール/再生オプション/レンジスライダ/アニメーションレイヤ/ キャラクタセット/コマンドラインとヘルプライン		
6	ホットボックス/ディスプレイメニュー/シーンの管理	ホットボックス概要/ディスプレイメニュー概要/ヘッドアップディスプレイ/ ポリゴン/アウトライナの基本/階層構造を作る/オブジェクトの表示と非表示		
7	ノードエディタ	ノードエディタの基本/ノードエディタツールバー/ノードエディタマーキングメ ニュー/ノード・ノードネットワークの編集/ノード		
8	編集・選択・修正 メッシュ	メインメニュー>編集/選択/修正/メッシュ:概要/メッシュ:結合/メッシュ:再メ ッシュ、ミラー		
9	メッシュの編集	メインメニュー>メッシュの編集:概要/コンポーネント/頂点/エッジ/フェース		
10	メッシュツール	概要/アクション/ツール/		
11	メッシュ表示/カーブ	概要/法線/NURBS/カーブのコンポーネント/カーブツール/サーフェス		
12	ローポリゴンモデリング	デザインの用意/新規プロジェクト設定/カメラ設定/グリッド設定/		
13		イメージプレーンの作成/胴体作成/足の作成		
14		尻尾の作成/耳の作成/モデリング完成/データ提出		
15	データ提出予備日	データ提出後のチェック/未完成者のデータ作成/提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版		提出された課題データにより評価	100.0%	いつでも質問してください

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCGアニメーション1		CG・ゲーム学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	原田敬至
授業の概要				
Mayaによるアニメーションの基礎を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3次元空間が認識できる(X,Y,Z方向) ・操作に必要な基礎用語が理解できる ・キーフレーム(時間の概念)が理解できる <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指定の位置でキーフレームの設定ができる ・時間の概念が理解できる ・ムービーファイルに出力できる <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グラフィックエディタで編集ができる ・キーメニューの機能が理解できる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	映画、TV、出版物における3DCGデータ作成の実務経験			
時間外に必要な学修				
日々生活で目にしたCGについて、どのようにして作られたのか興味を持つ。自分が作りたいアイテムを探そう。				
回	テーマ	内容		
1	授業を始めるにあたって MAYAアニメーションの概要説明	講師紹介、自己紹介、作成事例紹介 MAYAアニメーションの現状や可能性について		
2	基本オペレーション	MAYAの起動/基礎用語		
3	簡単なオブジェクトの配置	プリミティブオブジェクトを配置する		
4	カメラの移動アニメーション	カメラを移動してアニメーションを作る		
5	レンダリング	アニメーションをレンダリングする		
6	親子関係	複数のオブジェクトを作り、親子関係にする		
7		親子関係にしたオブジェクトのアニメーション		
8	キーフレームアニメーション	テキストのサンプルデータを使い、アニメーションを作る		
9		ボールがバウンドするアニメーション		
10	ウォークスルーアニメーション	簡単な部屋を作る		
11		プリミティブオブジェクトを配置して部屋を作る		
12		カメラを配置してアニメーションを作る		
13	課題作成	部屋のアニメーションを完成させて提出する		
14		レンダリング画像とデータの提出		
15	データ提出予備日	データ提出後のチェック/未完成者のデータ提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版		提出された課題データにより評価	100.0%	いつでも質問してください

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ゲーム演習		CG・ゲーム学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	平田卓也
授業の概要				
ゲームエンジン『Unity』の基本操作を学び基礎的なゲーム制作について理解できる知識を身につける。1年次修了制作でのゲーム制作も視野に入れる。				
授業終了時の到達目標				
Unity基本操作を習得。C#言語の基礎を理解する。2Dベースの簡単なゲーム構成について理解できるスキルを身につける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。		
時間外に必要な学修				
Unityについてはネット上に多くのサンプルファイルがあります。著作権に抵触しないよう十分注意をした上でそれらファイルを参考にさせてもらいましょう。				
回	テーマ	内容		
1	Unityとは	ゲームエンジンであるUnityについて知る。授業はUnityEditorを使用。		
2~7	ゲーム制作体験	Unityでどのようにゲーム制作を行うのか簡単なボールころがしゲーム制作で体験する。(提出課題)		
8	Unity画面構成、スクリプト、ルーレット課題作成	教科書P35~55、P114~136 Unity画面構成と基本操作方法、企画書を学びルーレット課題を制作		
9-11	ルーレット課題提出、背景色変更、サウンド、UI	教科書P148~181 BGMの操作方法、audiosaucecomponent、UI表示を学ぶ SwipeCar課題制作・提出		
12-13	prefab、当たり判定	教科書P184~228 当たり判定とは・Prefabとは・UI更新矢をよけるゲーム制作・提出		
14	unity cinemachine	カメラを効果的にコントロールできる『cinemachine』を使い簡単なゲームステージを制作・提出		
15	ゲームグラフィック	基礎的なゲームプロジェクトを用いて、自機、隕石、エフェクト等画像の組み込み方を知る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書『Unityの教科書』 個人ノートPC、USBメモリ、筆記用具、メモ帳		課題提出	100.0%	【準備学習】 教科書『Unityの教科書』で予習・復習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング1		CG・ゲーム学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	泉本拓士
授業の概要				
鉛筆デッサンによる造形表現を身に付ける。 対象の形を立体的に把握する力や、対象の一部だけではなく全体のバランスを見る力を養う。 アイレベルを意識して対象物をとらえ、作画する能力を養う。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・基礎的な造形表現の習得(手の扱い、集中力) ・パースなどの法則を見つけることができるようになる ・コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる ・ゲーム会社受験対策、3DCGCGイラストに活かせるようになる 				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
放課後や休みの日に自主的にデッサンをして就職活動に備えましょう。				
回	テーマ	内容		
1~2	オリエンテーション ・デッサン力とはどういった能力なのか?	デッサンについて、用具についての説明、鉛筆の削り方 演習: ストロークの練習 対象: 立方体デッサン		
3~4	(前回の復習と今回の演習の説明) 立方体を用いたデッサン	ストロークの練習1 ・石膏立方体、幾何石膏を用いたデッサン		
5~6	四角錐を用いたデッサン	ストロークの練習2 ・石膏四角錐を用いたデッサン		
7~8	円柱を用いたデッサン	ストロークの練習3 ・石膏円柱を用いたデッサン		
9~10	円錐を用いたデッサン	ストロークの練習4 ・石膏円錐を用いたデッサン		
11~12	球体を用いたデッサン	ストロークの練習4 ・石膏球体を用いたデッサン		
13~14	奥行きの表現(視点と消点)	遠近感についての説明、研究		
15~16	屋外デッサン	屋外にてデッサンをおこなう。(前回の遠近法をよく取り入れる)		
17~20	複合課題1	複数のモチーフを取り入れたデッサン(モチーフは小さな物)		
21~24	複合課題2	複数のモチーフを取り入れたデッサン(モチーフは小さな物)		
25~26	人物描写	「人形(ひとがた)」の写真模写		
27~30	石膏デッサン	首像の石膏デッサン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・デッサン用教材		課題評価	100.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルイラスト1		CG・ゲーム学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	井上萌美
授業の概要				
CLIP STUDIO PAINTの使い方をマスターし、効率的で基本を押さえた操作ができるようになる。オリジナリティあふれる作品の作成、イラスト系コンペに応募が行えるようになる。個人のイラストから他者へ魅せるイラストへ魅力的な作品を意識し制作できるようになる。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★)				
<ul style="list-style-type: none"> ・CLIP STUDIO PAINTの使い方を覚える ・ショートカットキーを使い効率的に作業を行える ・線画から着色まで基本的なイラスト制作を行うことができる 				
(基本目標:★★)				
<ul style="list-style-type: none"> ・背景込みのイラストを制作することができる ・よく調べ細部までこだわった描画ができる 				
(基本目標:★★★)				
<ul style="list-style-type: none"> ・テーマを理解したうえでイラストを制作してゆける ・第三者に魅力的に見えるよう分析し作品に落とし込むことができる ・デッサン、パースの狂いなくイラスト、世界観を表現できる 				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
次回の課題内容に沿った部分を教科書で確認、予習しておく。課題によっては指示した箇所まで次回までに完了させておく。				
回	テーマ	内容		
1	CLIP STUDIO PAINTの説明	描き始める前の準備・約束事、文字部分の入力 下描き・自己紹介シートの制作		
2	CLIP STUDIO PAINTの操作に慣れる カラーイラストを描いてみよう!	自己紹介シートに使用するSDキャラのイラスト作成 下描きレイヤー/線画/レイヤーの種類など		
3	CLIP STUDIO PAINTの操作に慣れる	マスクの説明・光源・仕上げ効果など ※できた人は追加課題 (キャラクター全身別角度から描く・実施)		
4	『自己紹介シート』の提出・閲覧	プロジェクトに投影し閲覧 各自説明・紹介		
5	『ゲームUIデザイン』画面コンセプト	画面設計の手順、要素について(ピクトグラム:アイコン化、テキストとウィンドウ)、UIコンセプトの決定		
6	スタイルボタン・枠を制作	illustrator・Photoshop・画像の読み込み・互換性について・企画のチェック		
7	進行チェック	レイヤー効果・不透明度の説明		
8	大課題	考案(ラフ)、実制作(1.メインUIの制作、2.別UIの制作)		
9	大課題	考案(ラフ)、実制作(1.メインUIの制作、2.別UIの制作)		
10	進行チェック	制作・アドバイス		
11	1回目提出(全員チェック)	制作・アドバイス		
12	1回目提出(全員チェック)	制作・アドバイス		
13	進行チェック	合格できるまで作り込み		
14	『ゲームUIデザイン』企画・完成	最終提出期限		
15	プレゼンテーション	プロジェクトに移し閲覧 各自前で発表・教員講評/後期課題説明		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書 ノートPC 液晶ペンタブレット 筆記用具 メモ帳		課題評価	100.0%	やってみてわからない部分があれば気軽に聞いてください

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
社会人基礎2	CG・ゲーム学科/1年	2021/後期	講義	
	授業時数	必須・選択	担当教員	
	70時間	選択	平田卓也 近藤俊治 井上萌美 種田真幸	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける ・日頃の習慣が自分の進路選択に与える影響が大きいことを理解する ・その他学習状況のヒアリングや個別のアドバイスを実施する(HR的内容) 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る ・就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る ・物事の見方と考え方や話しを聴くことの重要性を理解して問題意識を持つことが出来る 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	人材総合サービスで8年、人材育成・学生就職情報サイト運営			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・良い習慣を身につけるために自分がすべきことに気付き日々行動すること(日々の振り返りと反省と反復) 				
回	テーマ	内容		
	文章による表現の仕方を学ぶ	履歴書を作成する①		
		履歴書を作成する②		
		履歴書を作成する③		
	情報の集め方を学ぶ	情報収集編		
		興味のある仕事について調べる		
		考え方(その1)①		
		考え方(その1)②		
	言葉での表現の仕方を学ぶ	プレゼンの基本と応用		
		他の学生との違いをアピールする方法		
		企業の話しを聞こう		
		面接のポイントを理解する		
		動画教材:ディスカッションの基本と応用①		
		動画教材:ディスカッションの基本と応用②		
		動画教材:ディスカッションの基本と応用③		
	学んだことの活用方法	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト：熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材		授業態度・取り組み方 提出課題評価	60% 40%	質問がある場合は メールにて受け付け ます

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG概論2		CG・ゲーム学科/1年	2021/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	選択	平田 卓也
授業の概要				
映画・アニメーション・ゲーム・CMなどのCG映像の制作において、映像表現技術やCG理論の知識、CGソフトウェアを効果的に用いる能力を身につけることができる。				
授業終了時の到達目標				
CG-ARTS協会 CGクリエイター検定 ベーシック合格				
実務経験有無		実務経験内容		
有		平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。		
時間外に必要な学修				
教科書『入門CGデザイン』を用いて予習・復習を行っておきましょう。また学校で毎月定期購読している「CGWORLD」をぜひ読んでください。				
回	テーマ	内容		
1	カメラワーク、ライティング	マテリアル設定の基本パラメータ マッピングによる質感表現 マッピングの適用方法		
2	レンダリング、合成(コンポジット)、編集	レンダリング処理 レンダリングの実際 合成の実際	さまざまなレンダリング表現 合成の目的 モンタージュ理論、	合成の基礎 編集作業の手順
3	デジタルの基礎 知的財産権	2進法と16進法 知的財産権とは 保護期間	アナログデータとデジタルデータ 著作権法での保護 著作権侵害	ファイル形式 作者と権利の発生・取得 マルシーマーク著作権表示
4~9	CGクリエイター検定 ベーシック対策 過去問題+参考問題	過去問題を徹底して解く		
10	検定答え合わせ	検定試験の答え合わせをしてみる		
11	映像について	映像とは何か、制作工程、使用ソフト、専門用語の基本を説明		
12	編集サイト視聴	編集ソフトであるPremiere Proのチュートリアルサイトの視聴		
13~15	映像編集・特殊加工	Premiere Pro、After Effectsの操作方法を学び自身でムービー制作が行えるスキルを身につける		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入門CGデザイン CG制作の基礎 CGクリエイター検定 問題集		過去問題習熟度	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作		CG・ゲーム学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	(平田卓也 / 井上萌美)
授業の概要				
3DCGモデリングや2Dイラスト、ドローイング等の提示されたジャンルから制作するジャンルを自ら決めて作品制作に取り組みます。ラフ企画書、本企画書、サムネイル、カンパの提出を経て実作業に移行し作品を完成させます。最後に各自プレゼンテーションを行い可否を判定します。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・自ら企画・スケジュール管理を行い、選択したジャンルに沿った課題作品を制作する。				
(標準目標:B評価以上) ・技術的な視点にとらわれず、デザインとしてのクオリティを追求する。				
(発展的目標:A評価) ・1年次の集大成と位置する作品制作を行う。				
実務経験有		実務経験内容		
有		平田卓也: アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。		
時間外に必要な学修				
会社説明会の積極的な参加及び情報収集 企業活動や社会的な出来事に関心を持ち、学んでいる分野との関連や見通しについて考え日常の課題に生かす				
回	テーマ	内 容		
1	ジャンル説明・企画書説明	ジャンル選択 各ジャンル企画書説明 提出方法説明 企画書類作成開始		
2	企画書作成・提出	企画書及び他の必要書類の作成(サムネイル) 提出・再提出		
3	企画書作成・提出	企画書及び他の必要書類の作成(カンパ) 提出・再提出		
4	企画書作成・提出	企画書合格締め切り		
5	作品制作・途中確認	作品の制作開始・途中段階での作品状態の提出		
6	作品制作・途中確認	作品の制作開始・途中段階での作品状態の提出		
7	作品制作・途中確認	作品の制作開始・途中段階での作品状態の提出		
8	作品制作・途中確認	作品の制作開始・途中段階での作品状態の提出		
9	作品制作	修了制作作品の制作続行		
10	作品制作	修了制作作品の制作続行		
11	作品制作	修了制作作品の制作続行		
12	作品制作	修了制作作品の制作続行		
13	作品制作	完成作品の提出		
14	プレゼンテーション	各自1名ずつ作品のプレゼンテーションを行い可否判定		
15	総まとめ・再プレゼン	修了制作総評 スケジュール管理、企画書、 作業の効率化等の反省・工夫・改善について振り返る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ノートPC、筆記用具、配布物		課題評価	100%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP2		CG・ゲーム学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	選択	松本尚美
授業の概要				
DTPに必要な印刷の知識、ビジュアルソフトの使い方等を理解し把握するために、実際のDTP現場のように自分で作ったものを印刷工程に渡せる完全データ作りを流れとともに学び身につける。実務を生かし、環境変化の多いDTPの現状をわかりやすく指導し、制作物を作ることで体感し学ばせる。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・印刷の知識を身につけ、DTPの流れを理解する。□ ・ソフトを使い完全データを作れるようになる。□ ・各種ファイル形式の正確な理解と応用□ ・最適な解像度の理解□ ・昨今のDTP環境の変化に対応(様々なパターンがあるので、簡易なものだけでなく旧式な方法も理解しておく)□ ・配色の理解などグラフィック要素にも対応できるようになる□ <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・DTPの基礎、トリムマークの必要性が理解できる/Illustrator、Photoshopそれぞれの最適な使い方が理解できる/最適な解像度がわかる <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題にあった制作にオリジナルの工夫がみられる/販促に関してひとりよがりではなく筋が通っている(コンセプトがしっかりしている)/データ等制作物に不備がない/印刷の知識を身に着けている <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仕上がりが美しい(レイアウト、配色、文字のサイズなどが最適である)/訴求力がある <p>□</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有り		Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物の入稿先に合わせたデータ制作		
時間外に必要な学修				
身の回りの印刷物に興味を持ち、どのように作られているか想像する。				
回	テーマ	内容		
1	DTP1の復習	抑えておきたいDTPのポイント / 課題1のためのグループ分け グループでのテーマ、作業の分担の仕方		
2	課題1:カレンダー制作(グループ)	課題1:カレンダー制作(グループ) / デザインの決定・全体が統一したデザインに		
3		課題1:カレンダー制作(グループ) / カレンダー玉の揃え方		
4		課題1:カレンダー制作(グループ) / 画像データの扱い		
5		課題1:カレンダー制作(グループ)		
6		課題1:カレンダー制作(グループ) / 表紙デザイン(各自)		
7		課題1:カレンダー制作(グループ) / 仕上げ		
8		課題1:カレンダー制作(グループ) / 仕上げ		
9		課題1:カレンダー制作(グループ)/ プリントアウト カッティング		
10	Illustrator/Photoshopでよく使う機能復習	オブジェクトの加工、マスク処理いろいろ、画像の補正・加工など		
11	課題2:お菓子の箱パッケージ制作	課題2:お菓子の箱パッケージ制作(バレンタイン)/ ラフ案		
12		課題2:お菓子の箱パッケージ制作(バレンタイン)/ 画像の重なりマスク処理		
13		課題2:お菓子の箱パッケージ制作(バレンタイン)/		
14		課題2:お菓子の箱パッケージ制作(バレンタイン)/ プリントアウト カッティング 成形		
15	DTP2のまとめ	課題2のプレゼン / DTPのまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイナーズ ハンドブック		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCGモデリング2		CG・ゲーム学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	選択	原田敬至
授業の概要				
MayaによるCGに欠かせないモデリングや、表面材質の設定、ライティングなど高度なテクニックを身につける。生徒一人ひとりの能力に応じ、解りやすい指導を心掛ける。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> プリミティブオブジェクトの作成できる 頂点編集で形状の変形ができる オブジェクトに色がつけられる 				
(標準目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 思い通りのポリゴン編集ができる リアルな表面材質ができる カメラ設定で自由なアングルを設定できる 				
(発展的目標:A評価)				
<ul style="list-style-type: none"> 自分が思ったモデリングの作成や編集ができる 自由なシーンレイアウトでレンダリングができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	映画、TV、出版物における3DCGデータ作成の実務経験			
時間外に必要な学修				
日頃生活で目にしたCGについて、どのようにして作られたのか興味を持つ。自分が作りたいアイテムを探そう。				
回	テーマ	内容		
1	シェーディングの基礎	シェーディング/マテリアル		
2	ハイパーシェード	概要/作成タブ/ピントタブ/作業領域/プロパティエディタ/アトリビュート		
3		ブラウザ/マテリアルビューア/マテリアル作成とアサイン/ハイパーシェードで選択/カスタマイズ		
4	テクスチャ基礎	テクスチャとは/法線マップ/アサイン/テクスチャとUV/座標/UVマッピング		
5		UVマッピングの種類/概要/表示バー/マーキングメニュー/UVツールキット		
6		サンプルデータを使い、マッピングをする		
7	レンダリングの基本	レンダラの種類/レンダービュー/レンダリング実行/IPRレンダー/中断		
8		操作の軽減/ビュー上での操作/レンダリングの完了/カメラ指定/領域レンダー/スナップショット		
9		テスト解像度/保存/自動保存/露光調整/表示の変更/指定レンダリング		
10	マテリアル	シェーダの作成とアサイン/シェーダのアトリビュート/ノーマルマップ		
11		カラースペース/ディスプレイメントマップ		
12	ライト	種類/作成/配置/アトリビュート/		
13		スカイドームライト/フォトメトリックライト		
14	カメラ/レンダリング	作成方法と種類/被写界深度/サンプルデータでレンダリング/データ提出		
15	データ提出予備日	データ提出後のチェック/未完成者のデータ作成/提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版		提出された課題データにより評価	100.0%	いつでも質問してください

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCGアニメーション2		CG・ゲーム学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	原田敬至
授業の概要				
Mayaによるアニメーションの基礎を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 3次元空間が認識できる(X,Y,Z方向) 操作に必要な基礎用語が理解できる キーフレーム(時間の概念)が理解できる <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 指定の位置でキーフレームの設定ができる 時間の概念が理解できる ムービーファイルに出力できる <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> グラフエディタで編集ができる キーメニューの機能が理解できる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	映画、TV、出版物における3DCGデータ作成の実務経験			
時間外に必要な学修				
日頃生活で目にしたCGについて、どのようにして作られたのか興味を持つ。自分が作りたいアイテムを探そう。				
回	テーマ	内容		
1	クイックリグ	サンプルオブジェクトを使ってリグを入れる		
2	クイックリグ 段階的	段階的に操作して、より詳細なリグを作る		
3	簡単なキャラクターモデル作成	テキストを参考にしてキャラクターモデルを作る1		
4		テキストP432~440		
5		キャラクターモデルを完成させる		
6	キャラクターモデルにリグを入れる	クイックリグを使ってリグを入れる		
7		段階的に操作して、より詳細なリグを作る		
8	オリジナルキャラクターを作る	オリジナルキャラクターを作る1		
9		オリジナルキャラクターを作る2		
10		オリジナルキャラクターを作る3		
11	キャラクターにアニメーションを付ける	クイックリグでアニメーションを作る1		
12		クイックリグでアニメーションを作る2		
13		クイックリグでアニメーションを作る3		
14	課題提出	レンダリング画像とデータの提出		
15	データ提出予備日	データ提出後のチェック/未完成者のデータ提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版		提出された課題データにより評価	100.0%	いつでも質問してください

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング2		CG・ゲーム学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	泉本拓士
授業の概要				
<p>●ゲーム会社受験対策用デッサン 対象の形を立体的に把握する力や、対象の一部分だけでなく全体のバランスを見る力をデッサンを通して養う。</p> <p>●3DCG、CGイラストに生かせる構図やパースのトレーニングする。 アイレベルを意識して対象物をとらえ、作画する力を養う。</p>				
授業終了時の到達目標				
適度な手の扱いが身につく。パースなどの物理法則を見つけることができるようになる。コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる。長時間描き続ける集中力を身につける。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
【事前学習】自宅で果物などもデッサンしてみましょう。				
回	テーマ	内容		
16～18	オリエンテーション 石膏像、面取りアグリッパデッサン	石膏像、面取りアグリッパデッサン バランスのとり方 シェーディング、ハッチング 講評・アドバイス		
19～21	石膏像、アグリッパデッサン	石膏像、アグリッパデッサン バランスのとり方 シェーディング、ハッチング 講評・アドバイス		
22～25	石膏像、パルテノン、メデチ、アグリッパ	レベル別に石膏像を選びデッサン 講評・アドバイス		
26～29	石膏像、モリエール、ブルータス	モリエール又はブルータスどちらかを選びデッサン 講評・アドバイス		
30	まとめ	後期まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
鉛筆(全種類)、カッターナイフ、IZクリーナー、消しゴム、クロッキー帳、定規		課題・レポート	100.0%	デッサンは家庭にある身近なモチーフでも練習できるので修練を重ねること。また、クロッキーを積極的に行い、描く習慣を身につけ準備しておくこと。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルイラスト2		CG・ゲーム学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	井上萌美
授業の概要				
CLIP STUDIO PAINTの使い方をマスターし、効率的で基本を押さえた操作ができるようになる。オリジナリティあふれる作品の作成、イラスト系コンペに応募が行えるようになる。個人のイラストから他者へ魅せるイラストへ魅力的な作品を意識し制作できるようになる。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) <ul style="list-style-type: none"> CLIP STUDIO PAINTの使い方を覚える ショートカットキーを使い効率的に作業を行える 線画から色付けまで基本的なイラスト制作を行うことができる (基本目標:★★) <ul style="list-style-type: none"> 背景込みのイラストを制作することができる よく調べ細部までこだわった描画ができる (基本目標:★★★) <ul style="list-style-type: none"> テーマを理解したうえでイラストを制作してゆける 第三者に魅力的に見えるよう分析し作品に落とし込むことができる デッサン、パースの狂いなくイラスト、世界観を表現できる 				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
次回の課題内容に沿った部分を教科書で確認、予習しておく。課題によっては指示した箇所まで次回までに完了させておく。				
回	テーマ	内容		
1	前期振り返り 後期課題背景込みのカラー1枚絵説明	mood board/コンセプトアートの解説 後期スケジュールの確認		
2	mood board/コンセプトアートの作成	資料集めをしながら、コンセプトアートを作画する。		
3	mood board/コンセプトアートのチェック	合格した人から下描きに入る		
4	mood board/コンセプトアートの合格日	合格した人から下描きに入る		
5	下描きチェック→線画	手癖で描かない。必ず資料を見ながら、考えて描くこと。 納得のいかないままで、線画に入ったり塗りに入らない。		
6	下描きチェック→線画	制作・アドバイス		
7	下描き全員合格日	パーツの塗り分け作業。		
8	線画完成→マスク分け	※線画は10月中に完全に終わらせる。一からの描き直し不可。 ※パーツの塗り分け作業は、この週までに終わらせる。		
9	全員線画完成→マスク分け	制作・アドバイス		
10	進行度チェック	光源の説明 色も完成をイメージしながら、調整。		
11	1回目提出(全員チェック)	制作・アドバイス		
12	1回目提出(全員チェック)	制作・アドバイス		
13	進行チェック	合格できるまで作り込み		
14	『背景込みのカラー1枚絵』企画・完成	最終提出期限		
15	講評会	プロジェクターに移し閲覧 各自前で発表・教員講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書 ノートPC 液晶ペンタブレット 筆記用具 メモ帳		課題評価	100%	やってみてわからない部分があれば気軽に聞いてください

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
企業実習1	CG・ゲーム学科/1年	2021/後期	演習	
	授業時数	必須・選択	担当教員	
	430時間	選択	平田(窓口)/近藤/井上	
授業の概要				
就職活動を前提としたゲーム系企業へのインターンシップ参加。 募集への受験は任意とし、合格後参加とする。ただし、本学科で学ぶ知識技能に則した企業に限る。				
授業終了時の到達目標				
実務を経験し現場で求められる知識技能の向上を図る。 インターンシップ先企業の求めるスキルを身につける。 社会人としてのマナー、コミュニケーション能力を養う。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
ビジネスマナーに関する本をプライベートな時間でもぜひ読んでおく。 指導員からの指示を理解し翌日作業分の内容を準備しておく。				
回	テーマ	内容		
	インターンシップ	インターンシップ内容は企業の指示に準ずる。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
-		企業実施評価表	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
メディア概論		CG・ゲーム学科/2年	2021/前期	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	平田卓也
授業の概要				
コンピュータグラフィックスが活用される様々なデバイスおよびメディア、開発を取り巻く様々な環境について調査研究を行なう。 iBut試験受験				
授業終了時の到達目標				
デバイスの代表格であるパソコンについては内部構造について十分理解をし、簡単な組立であれば自力で行なえる程度の知識を取得する。 iBut試験合格を目指す。 HDD、DVD、Blu-rayなどディスクメディア、据え置き型ゲーム機、ポータブルゲーム機、スマートフォン・タブレットなどのデバイス、ゲームエンジンを使っての開発環境、および取り巻く環境についても考察する。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。		
時間外に必要な学修				
CGデザイナーとして、最新技術やデザインの動向に常にアンテナを張ること、webや雑誌、映像作品、ゲーム作品、美術館など、良いものに触れて常に準備しておくこと。				
回	テーマ	内容		
1	パーソナルコンピュータとは	PC(Windows)についての歴史を学ぶ 内部構造について名称や役割を学ぶ		
2	BIOSとは OSとは	BIOSの役割、OSの役割、それらの機能について学ぶ		
3	PCモニターについて OpenGLとDirectX	モニターの種類、メーカー、機能、著作権保護(COPP/HDCP) OpenGLとDirectXの違いやメリットデメリットについて調査する		
4	SNSについて インターネットについて	SNSとは何か、社会へのメリットとデメリットについて考える (FaceBook、Twitter、Line) インターネットの仕組みを調べどのようなサーバーや取り決めが存在するのかを知る		
5	仮想現実について ゲームエンジンについて	AR、VR、MR等様々なデバイスについて調べ、社会でどのように利用されているかリサーチする。 ゲームエンジンとは何か、どのような種類が存在するのか、ゲームエンジンで作り上げられた具体的な作品を調べる		
6	インターネット基礎知識① 「iBut」試験に向けて	第1章インターネットの基礎、第2章インターネットでの被害について学ぶ		
7	インターネット基礎知識② 「iBut」試験に向けて	第3章インターネット関連の法規、第4章インターネット利用者のモラルについて学ぶ		
8	インターネット基礎知識③ 「iBut」試験に向けて	第5章インターネットのしくみについて学ぶ		
9	インターネット基礎知識④ 「iBut」試験に向けて	第6章コンピュータウイルスについて学ぶ		
10	インターネット基礎知識⑤ 「iBut」試験に向けて	第7章インターネットセキュリティについて学ぶ		
11	「iBut」試験 模擬試験	第1章～第7章までの内容から、50問の模擬テストを行う		
12	「iBut」試験 模擬試験	答え合わせ、解説		
13	「iBut」試験	「iBut」試験を受験（8月20日(木)予定)		
14	バックアップについて クラウドについて	なぜバックアップが必要なのか、バックアップシステムにはどのような種類があるのか調べる クラウドで出来ることとは何か？（機能・特性・強み・弱みを調査）		
15	「iBut」試験 再受験	「iBut」の再受験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ノートPC、USBメモリ または ポータブルHDD、筆記用具		レポート提出	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルイラスト3		CG・ゲーム学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	近藤俊治
授業の概要				
<p>デジタルの特性を理解し、効率よく効果的な作画を学ぶ。 CLIP STUDIO PAINTの応用操作を学ぶ。 目標とするイラストレーターの技法を自分のものにする。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>コンセプトを元に、魅力あるイラストを作成できる。 ゲーム会社へのポートフォリオの提出に備える。 線画のある背景制作が出来る。</p> <p>(基本目標:C評価以上) ・デジタルツールを使って、キャラクターイラストに必要な工程を経て、完成させることができる。 ・デジタルツールを使って、求められている手法(線画有り・線画無し)で、背景を完成させることができる。</p> <p>(標準目標:B評価以上) ・加えて、質感の表現ができ、バランス良く人物を描くことができる。 ・加えて、背景制作の際に、塗りで陰影・質感の表現ができる。</p> <p>(発展的目標:A評価) ・加えて、コンセプトにマッチした、キャラクターのデザインができる。 ・加えて、違和感を感じない正確なパースの立体表現ができる。 ・加えて、近景・遠景の描き分けなど、遠近感のある空間表現が出来る。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
<p>イラストのラフを日常的に書き溜めておく。描く題材が決まった時点で可能な限り資料を集める。 主制作で背景付きのイラストを描く際には、必ず参考画像を元に描くこと。 100%想像で描いてしまうと、情報量が少なくなってしまう。 朝・昼・夕方・夜など時間帯の差分を制作できれば、背景制作会社に対してPRできる。</p>				
回	テーマ	内容		
1	第1週 クリスタ基礎(1)	線画・ベースカラー		
2	第2週 クリスタ基礎(2)	アニメ塗り・ブラシ塗り		
3~6	第3~6週 6時間で描く	指定のテーマに沿って制作 線画から塗りまで		
7~9	第7~9週 背景制作(線画あり)	一点透視の背景をパース定規を使い制作する。		
10~14	第10~14週 背景制作(厚塗り)	建物のある風景を厚塗りで制作する。		
15	第15週 まとめ	データのグーグルドライブへのアップロード確認。 今後取り組むべき課題。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作1		CG・ゲーム学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	井上萌美
授業の概要				
卒業制作をするにあたり、企画をたてしっかり制作を行います。まずは今まで制作したものを確認し、前期・後期を通して集大成を制作しましょう。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) ・計画を立て作品を完成させることができる				
(基本目標:★★) ・就職活動や自己の目的を意識した作品を作成できる				
(基本目標:★★★) ・他者から見た魅力的な作品を制作することができる				
実務経験有	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
自己の計画にそった作品作り。授業内で間に合わない部分は授業外の作業で実施し進める。				
回	テーマ	内容		
1	1年時制作物確認	ポートフォリオ制作状況確認		
2	制作物について	卒業制作ジャンル・企画テーマ設定 (目的をはっきりする) 情報収集		
3	企画書作成	作業を細分化しリストアップ スケジュールを立てる		
4	企画書作成	合格したらカンパへ		
5	カンパ・資料収集	サムネイルなど各自スケジュールに沿って 制作してゆく		
6	カンパ・資料収集	サムネイルなど各自スケジュールに沿って 制作してゆく		
7	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
8	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
9	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
10	確認・調整チェック	経過確認(スケジュール再設定)		
11	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
12	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
13	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
14	前期作業まとめ	前期制作物確認		
15	中間発表会	各自状況報告・発表/後期計画		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ノートPC		課題提出	100.0%	やってみてわからない部分があれば 気軽に聞いてください

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アドバタイジング演習1		CG・ゲーム学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	松本尚美
授業の概要				
<p>広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的・リアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身に付ける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。(販促のための)印刷物制作をクライアントが納得する最適なものにする為に知識と技術を身に付ける。様々な販促方法、販促物があることを知り、活かすことができるようになる。/ 独りよがりな考えでなく、筋の通った説明ができるようマーケティングを考慮した発想・企画ができるようになる。</p> <p>(基本目標:C評価以上) ・広告の目的と意義が理解できる/クライアントの要望を理解しようと考えられる/DTPの基礎、トリムマークの必要性が理解できる</p> <p>(標準目標:B評価以上) ・課題にあった制作にオリジナルの工夫がみられる/販促に関してひとりよがりではなく筋が通っている(コンセプトがしっかりしている)/データ等制作物に不備がない/入稿の知識を身に付ける/PDFデータの理解ができている</p> <p>(発展的目標:A評価) ・仕上がりが美しい(レイアウト、配色、文字のサイズなどが最適である)/訴求力がある/完全データの制作ができる</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有り	Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物を制作			
時間外に必要な学修				
常に広告や商品、イベント等のコンセプトなど興味を持ち、予想するくせをつける。				
回	テーマ	内容		
1	広告とは? 「目的」について考える	アドバタイジングについて考える / 広告とDTPの関連・販促とは 課題1:名刺制作① 名刺の役割 /要素		
2	課題1:名刺制作	課題1:自分の名刺をデザインする		
3		課題1:デザイナーに自分の名刺を依頼する / クライアントの要望を聞く→クライアントの名刺案を作る		
4		課題1:クライアントの名刺にプレゼンする→デザインの決定 広告を理解するゲーム		
5		課題1:自分の名刺・自分の名刺を仕上げる		
6		課題1:名刺デザインの修正・プリントアウト→印刷データチェック→全員でプレゼン		
7	課題2:レモンジャムラベルデザイン	様々な広告の形 / 商品パッケージに付いて / 消費者の印象・行動など		
8	シールのデータ入稿	課題2:レモンジャムのピンラベルデザイン / 商品について		
9		課題2:レモンジャムのピンラベルデザイン / デザインラフ・コンセプトなど		
10		課題2:レモンジャムのピンラベルデザイン / 入稿データ / プレゼン		
11	課題3:雑誌広告	広告の決まりごと / 文字・画像のイメージやパワー / 雑誌について		
12		課題3:雑誌広告制作 商品を選びストーリーづくり(コンセプト、キャッチコピー等)		
13		課題3:雑誌広告制作		
14		課題3:雑誌広告制作 / プリントアウト / 入稿データ		
15	授業のまとめ	課題3のプレゼン / 広告制作で理解したこと、DTPの昨今		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイナーズ ハンドブック		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング3		CG・ゲーム学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	泉本祐士
授業の概要				
<p>●ゲーム会社受験対策用デッサン 対象の形を立体的に把握する力や、対象の一部だけでなく全体のバランスを見る力をデッサンを通して養う。</p> <p>●3DCG、CGイラストに生かせる構図やパースのトレーニングする。 アイレベルを意識して対象物をとらえ、作画する力を養う。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>①適度な手の扱いが身につく。(線のスピード感や筆圧など) ②パースなどの物理法則を見つけることが出来るようになる。 ③コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる。 ④長時間描き続ける集中力を身につける。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【事前学習】自宅で果物などもデッサンしてみましょう。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション ・風景デッサン・人物デッサン	イラストレーターでガイドラインを入れてある写真をコピー用紙に転写するなど準備		
2～7	各テーマを選んでデッサン	これまで学んだデッサン力を応用しながら、さらに発想、感性、構図の美しさ、描画表現力を磨いていく。		
8	講評会	全体の講評。		
9～14	各テーマを選んでデッサン	これまで学んだデッサン力を応用しながら、さらに発想、感性、構図の美しさ、描画表現力を磨いていく。		
15	講評会	全体の講評。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
鉛筆(全種類)、カッターナイフ、IZクリーナー、消しゴム、クロッキー帳、定規		課題	100.0%	デッサンは家庭にある身近なモチーフでも練習できるので修練を重ねること。また、クロッキーを積極的に行い、描く習慣を身につけ準備しておくこと。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCGアニメーション3		CG・ゲーム学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	清水誠也
授業の概要				
3DCGソフトAutoDesk社 MAYA のアニメーション製作を学ぶ。 3Dモデルに動きを付ける、ライティング、カメラアングル、動画編集、サウンド編集、等を行い、 3Dモデリング3の授業と連携して、前期後期の期間で映像作品を作る。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・MAYAのアニメーション操作の理解が低い。 ・いろいろな機能を使いこなしていない。 ・アニメーションの質が低い。				
(標準目標:B評価以上) ・MAYAのアニメーション操作を理解している。 ・いろいろな機能を使いこなしている。 ・アニメーションの質が良い。				
(発展的目標:A評価) ・MAYAのアニメーション操作が優れている。 ・いろいろな機能をととも使いこなしている。 ・アニメーションの質が非常に高い。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	CM,VR,プロジェクションマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
授業内で出来なかった所の作業を進めること。				
回	テーマ	内容		
1	アニメーション 基礎	動きのつけ方。ボールが跳ねるアニメーション制作。		
2	テキストアニメーション	文字を使ってタイトルアニメーション制作		
3	アニメーション デフォーム、コンストレイント	人が走るアニメーション制作		
4	リギング スケルトン、スキニング、	キャラクターアニメーション設定		
5	リギング	ボーン設定		
6	リギング	ボーン設定		
7	リギング	スキン設定		
8	リギング	スキン設定		
9	リギング	リグ設定		
10	リギング	リグ設定		
11	作品制作 企画、シナリオ、絵コンテ	3~4人くらいでチーム制作をする。		
12		企画、シナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン、背景デザイン、等、		
13	作品制作 キャラクター、背景、デザイン	話し合いをしながら決めていく。		
14				
15	途中経過の作品制作データ提出			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AutoDesk Maya トレーニングブック 第4版		提出物の完成度で評価する。	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCGモデリング3		CG・ゲーム学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	清水誠也
授業の概要				
3DCGソフトAutoDesk社 MAYA のモデリングを学ぶ。 3Dアニメーション3の授業と連携して、前期後期の期間で映像作品を作る。				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> •MAYAのモデリング操作の理解が低い。 •いろいろな機能を使いこなしていない。 •モデリングの質が低い。 <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> •MAYAのモデリング操作を理解している。 •いろいろな機能を使いこなしている。 •モデリングの質が良い。 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> •MAYAのモデリング操作が優れている。 •いろいろな機能をとても使いこなしている。 •モデリングの質が非常に高い。 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	CM,VR,プロジェクションマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
授業内で出来なかった所の作業を進めること。				
回	テーマ	内容		
1	ローポリゴンキャラクタ制作 準備、ベースモデル	モデリングの下絵をしてベースモデルの作成。		
2	ローポリゴンキャラクタ制作 準備、ベースモデル			
3	ローポリゴンキャラクタ制作 準備、ベースモデル			
4	ローポリゴンキャラクタ制作 パーツの作成、作り込み	各パーツを作る。		
5	ローポリゴンキャラクタ制作 パーツの作成、作り込み			
6	ローポリゴンキャラクタ制作 結合、UV	別々のパーツを一つにする。		
7	ローポリゴンキャラクタ制作 結合、UV			
8	ローポリゴンキャラクタ制作 テクスチャ、リギング	テクスチャマッピング、スケルトン、リギングの設定。		
9	ローポリゴンキャラクタ制作 テクスチャ、リギング			
10	ローポリゴンキャラクタ制作 テクスチャ、リギング			
11	作品制作 企画、シナリオ、絵コンテ	3Dアニメーション3の授業と連携して		
12		3~4人くらいでチーム制作をする。		
13	作品制作 キャラクター、背景、デザイン	企画、シナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン、背景デザイン、等、		
14		話し合いをしながら決めていく。		
15	途中経過の作品制作データ提出			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AutoDesk Maya トレーニングブック 第4版		提出物の完成度で評価する。	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
映像編集1		CG・ゲーム学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	平田卓也
授業の概要				
映像制作の作業工程を一通り理解し、『映像編集』課題を中心に課題制作を行う。				
授業終了時の到達目標				
デジタル映像についての理解を深める 絵コンテ制作を習得 編集ソフト『Premiere』『AfterEffects』の操作方法を習得 AfterEffectsを使用したオリジナルエフェクトムービー制作				
実務経験有無		実務経験内容		
有		平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。		
時間外に必要な学修				
優れた映画やCMを積極的に観てください。また、YouTube等のネット上には各種公式サイトでプロモーションムービーが観れますので普段からチェックしておきましょう。				
回	テーマ	内容		
1	自己紹介・卒業生映像作品鑑賞 デジタルムービーについて	学生全員による自己紹介。卒業生達の映像作品上映。デジタルムービーについての講義。		
2～3	カット編集	Premiere Pro基本操作を学ぶ		
4～5	絵コンテとは	絵コンテに必要な用語を学ぶ 参考絵コンテの配布		
6～7	AfterEffects基礎講座	AfterEffects基本操作を学ぶ。素材の読み込み、コンポジットの理解、キーフレームアニメーションの理解		
8	AfterEffects基礎講座	モーショントラッキングを学ぶ		
9	AfterEffects基礎講座	CC Particle Worldを学ぶ		
10	AfterEffects基礎講座	トラックマット、3Dレイヤー、マスクを学ぶ		
11～15	テーマ別教材ビデオ制作	7つのテーマをランダムに各自に振り分け、その教材ビデオをAfterEffectsを使用し制作する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
両学科共通＝ノートPC、USBメモリ、筆記用具、メモ帳、CG学科は液タブも		提出課題評価	100.0%	【準備学習】 Adobe CCを各自所有しているので自宅で各ソフトを積極的に操作してみる。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
原画・背景画演習1		CG・ゲーム学科/2学年	2021年度/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	村上竜之介
ge-mu				
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈を持ってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達するために突き進みます。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に自分で練習する (標準目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいから理解できる (発展的目標:A評価) ・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる(上手く描けている必要はない)				
現実的には専門学校で2年間で多少上手くなってもすぐに成長は停滞します。卒業後に、プロの現場で自分より上手い人間が身近にいる状況で切磋琢磨して5年後くらいにようやくぼんやりと何かが掴めます。10年後くらいでやっとまあまあ描けるようになるでしょう。ある一定のレベルを超えずに一人で練習し続けても上達は難しいものです。絵とはそういうものです。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーション制作の作画に携わり今年で21年目。原画や作画監督、新人指導など。最近の仕事は「YASUKE」、「東京卍リベンジャーズ」、「ゾンビランドサガR」など			
時間外に必要な学修				
ここが一番大事でここが全て。このための授業。授業はやり方や考え方を教わる時間でありそれだけで身に付くことは絶対にあり得ない。自分のものにするためには授業後、いかに自分で練習するかにかかっている。				
回	テーマ	内容		
1	個人面談、レイアウトを描く	自分の部屋のレイアウトを指定された条件で描く		
2	続・個人面談、透視図法の基礎練習1	1点透視		
3	透視図法の基礎練習2	1点透視		
4	透視図法の基礎練習3	2点透視・3点透視		
5	課題①	写真参考を基に指定された条件で1点透視で描く		
6	映像学習(遠隔授業の場合は変更)	解説を交えて映像を見る		
7	透視図法を用いて絵を描く1	銃を1点透視で描く		
8	透視図法を用いて絵を描く2	銃を2点透視で描く		
9	課題②	写真参考を基に指定された条件で2点透視で描く		
10	レンズによる見え方1	指定された条件でキャラを描く		
11	1点透視の考察	写真参考を基に1点透視で描く		
12	正確な空間の把握1	写真参考を修正する		
13	透視図法の応用1	透視図法の練習		
14	透視図法の応用2	透視図法の練習		
15	レイアウトを描く	自分の部屋のレイアウトを指定された条件で描く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具(定規含む)		課題提出とその出来映えによる	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターデザイン1		CG・ゲーム学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	シカタシヨミ
授業の概要				
アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルの分野でのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育てることを目標にする				
授業終了時の到達目標				
キャラクターデザイン概念からはじまり、実際にノウハウを伝授。 「自分がこうしたいから、こう描く」ではなく、「人の目を意識したプロの、コンセプトあるキャラクターデザイン技術の習得」を目指す (基本目標:C評価以上) ・授業内容を理解し、指導した内容を反映させた作品を制作できる ・発注内容(課題)に沿った作品制作ができる (標準目標:B評価以上) ・授業内容を理解したうえで、さらに違和感なく自然に使いこなせた作品制作ができる ・発注内容(課題)をこなした上で、各々の提案を加えて制作ができる (発展的目標:A評価) ・第三者を魅了するレベルで作品ができている ・発注内容(課題)に、さらに発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている ・提出画面のデザインにも気を配っている				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Studio 34 Address代表。本年まで14年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになっても、活躍していける人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する		
時間外に必要な学修				
教えられた知識を元に、つねにアニメやゲームのキャラ、街で見かけるキャラクター作品の「魅せる」ワザを分析する癖を習慣づける				
回	テーマ	内容		
1	かき分けのコツ・各々の今後の志望について	キャラクターデザインというものの解説・顔とかき分けのキャラクターデザイン		
2	解剖学の授業1	頭身・骨格の役割と、名前を解説。効果的な覚え方の解説		
3	解剖学の授業2	筋肉の役割と、名前を解説。効果的な覚え方の解説		
4	キャラクターデザインの色彩学(PC持参)	一歩進んだイラスト配色のための色彩学を解説。		
5	服飾について	服の仕立てなどの解説。シワの仕組みや捉え方の解説		
6	シルエットについて	シルエットを活かしたキャラクターデザインの必要知識を解説		
7	コントラポストについて	魅力的なポージングのコツであるコントラポストの解説		
8	重心について	そもそも重心とは、から始まり、重心をとらえるための考え方の解説		
9	ファンタジー・SFのキャラクターデザイン	空想世界のキャラクターデザインの方法やコツを解説		
10	発想法 プレインストーミングについて	アイデアだしと、その取捨選択の方法の解説		
11	主人公以外のキャラクターデザイン(PC持参)	主人公顔・美形の手癖を抜け出したキャラクターのデザイン方法		
12	アニメ企画のキャラクターデザイン(PC持参)	TVアニメのキャラクターデザインを想定した課題を4回で行う		
13		現場が喜ぶ、コンペで勝てるコツ中のコツを伝授		
14		キャラクターデザイン表自体のデザイン形式も指導		
15		提出。時間が残った人向けに、授業内外の作品を講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
主に筆記用具 講義によってPC(ペンタブレット/USBメモリ含む)持参		毎回の課題と、最終課題の提出状況と、指導内容の理解度によって採点	100%	メールにて随時質問を受付 講師が残れる日は残って指導可能

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルイラスト4		CG・ゲーム学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	近藤俊治
授業の概要				
コンセプトにマッチしたオリジナルイラストを制作する。 他者に評価される絵作りを学ぶ為、コンペに取り組む。				
授業終了時の到達目標				
コンセプトを元に、魅力あるイラストを作成できる。 コンペに挑戦する。				
(基本目標:C評価以上) ・デジタルツールを使って、背景付きのキャラクターイラスト・キャラ表に必要な工程を経て、完成させることができる。 ・応募作品一覧がネット上で確認できるコンペに1件応募する。 (標準目標:B評価以上) ・加えて、質感の表現ができ、バランス良く人物を描くことができる。資料を活用して背景が制作できる。 (発展的目標:A評価) ・加えて、コンセプトにマッチした、世界観の表現・キャラクターのデザインができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
イラストのラフを日常的に書き溜めておく。描く題材が決まった時点で可能な限り資料を集める。				
回	テーマ	内容		
1	第1週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 1作品目(1) 制作開始・企画	参加できるコンペがあれば募集要項確認 オリジナルの場合は 作成テーマ・世界観設定・キャラ設定。		
2	第2週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 1作品目(2) ラフチェック後制作	ラフ案はデジタルで最低3パターン制作する。		
3~6	第3週~6週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 1作品目(3) 制作	完成後必ずチェックを受ける。出来ることがあればやってみる。		
7	第7週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 1作品目(4) 作品講評・修正	作品の講評を受けて、修正ポイント確認。		
8	第8週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 2作品目(1) 制作開始・企画	参加できるコンペがあれば募集要項確認 オリジナルの場合は 作成テーマ・世界観設定・キャラ設定。		
9	第9週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 2作品目(2) ラフチェック後制作	ラフ案はデジタルで最低3パターン制作する。		
10~13	第10週~13週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 2作品目(3) 制作	完成後必ずチェックを受ける。出来ることがあればやってみる。		
14	第14週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 2作品目(4) 作品講評・修正	作品の講評を受けて、修正ポイント確認。		
15	第15週 後期 まとめ	この一年で出来る様になったこと、これから取り組むことを整理。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アドバタイジング演習2		CG・ゲーム学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	松本尚美
授業の概要				
<p>広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なリアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身につける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。(販促のための)印刷物制作をクライアントが納得する最適なものにする為に知識と技術を身につける。様々な販促方法、販促物があることを知り、活かすことができるようになる。/ 独りよがりな考えでなく、筋の通った説明ができるようマーケティングを考慮した発想・企画ができるようになる。</p> <p>(基本目標:C評価以上) ・広告の目的と意義が理解できる/クライアントの要望を理解しようと考えられる/DTPの基礎、トリムマークの必要性が理解できる</p> <p>(標準目標:B評価以上) ・課題にあった制作にオリジナルの工夫がみられる/販促に関してひとりよがりではなく筋が通っている(コンセプトがしっかりしている)/データ等制作物に不備がない/入稿の知識を身につける/PDFデータの理解ができている</p> <p>(発展的目標:A評価) ・仕上がりが美しい(レイアウト、配色、文字のサイズなどが最適である)/訴求力がある/完全データの制作ができる</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有り	Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物を制作			
時間外に必要な学修				
常に広告や商品、イベント等のコンセプトなど興味を持ち、予想するくせをつける。				
回	テーマ	内容		
1	販促ツールについて	販促とは何か? 効果的な販促物を作る / 課題1:マイコレクション展リーフレット		
2	課題1:リーフレット制作	課題1:リーフレット制作 / 内容・構成を考える		
3		課題1:リーフレット制作		
4		課題1:リーフレット制作		
5		課題1:リーフレット制作 / プリントアウト / 入稿データ / プレゼン		
6	課題2:B5チラシ(フライヤー)制作	店頭チラシ制作について / 自分の作ったゲーム(CGイラスト等)の発売告知チラシ制作		
7		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作 / B5 (4C/1C)構成(コピー)→ラフ		
8		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作		
9		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作 /モノクロデータ		
10		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作		
11		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作		
12	課題3:ミニミニブックカード制作	いろんな形の制作物 / メッセージの発信		
13		課題3:ミニミニブックカード制作 面付・台割を参考にメッセージカード制作		
14		課題3:ミニミニブックカード制作 感謝したいあの人にカードを送ろう プリントアウト		
15	アドバタイジングのまとめ	いちばん大切なことは何か? 気づいたこと / クイズ大会		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイナーズ ハンドブック		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング4		CG・ゲーム学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	泉本拓士
授業の概要				
<p>●ゲーム会社受験対策用デッサン 対象の形を立体的に把握する力や、対象の一部分だけでなく全体のバランスを見る力をデッサンを通して養う。</p> <p>●3DCG、CGイラストに生かせる構図やパースのトレーニングする。 アイレベルを意識して対象物をとらえ、作画する力を養う。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>①適度な手の扱いが身につく。(線のスピード感や筆圧など) ②パースなどの物理法則を見つけることができるようになる。 ③コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる。 ④長時間描き続ける集中力を身につける。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
【事前学習】自宅で果物などもデッサンしてみましょう。				
回	テーマ	内容		
16～ 22	オリエンテーション ・風景デッサン・人物デッサン 各テーマを選んでデッサン	イラストレーターでガイドラインを入れてある写真をコピー用紙に転写するなど準備 これまで学んだデッサン力を応用しながら、さらに発想、感性、構図の美しさ、描画表現力を磨いていく。		
23	講評会	全体の講評。		
24～ 29	各テーマを選んでデッサン	これまで学んだデッサン力を応用しながら、さらに発想、感性、構図の美しさ、描画表現力を磨いていく。		
30	講評会	全体の講評。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
鉛筆(全種類)、カッターナイフ、IZクリーナー、消しゴム、クロッキー帳、定規		課題・レポート	100.0%	デッサンは家庭にある身近なモチーフでも練習できるので修練を重ねること。また、クロッキーを積極的に行い、描く習慣を身につけ準備しておくこと。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作2		CG・ゲーム学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	井上萌美
授業の概要				
卒業制作をするにあたり、企画をたてしっかり制作を行います。まずは今まで制作したものを確認し、前期・後期を通して集大成を制作しましょう。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) ・計画を立て作品を完成させることができる				
(基本目標:★★) ・就職活動や自己の目的を意識した作品を作成できる				
(基本目標:★★★) ・他者から見た魅力的な作品を制作することができる				
実務経験有	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
自己の計画にそった作品作り。授業内で間に合わない部分は授業外の作業で実施し進める。				
回	テーマ	内 容		
1	後期スケジュール確認	現状確認・後期計画立て		
2	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
3	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
4	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
5	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
6	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
7	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
8	確認・調整チェック	経過確認(スケジュール再設定)		
9	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
10	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
11	スケジュール再設定	経過確認(スケジュール再設定)		
12	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
13	完成締切	作品完成 ※必須		
14	プレゼンテーション	作品プレゼン		
15	再プレゼン・観覧会	クラス作品観覧		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ノートPC		課題提出	100.0%	やってみてわからない部分があれば気軽に聞いてください

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCGアニメーション4		CG・ゲーム学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	清水誠也
授業の概要				
3DCGソフトAutoDesk社 MAYA のアニメーション製作を学ぶ。 3Dモデルに動きを付ける、ライティング、カメラアングル、動画編集、サウンド編集、等を行い、 3Dモデリング4の授業と連携して、前期後期の期間で映像作品を作る。				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> •MAYAのアニメーション操作の理解が低い。 •いろいろな機能を使いこなしていない。 •アニメーションの質が低い。 <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> •MAYAのアニメーション操作を理解している。 •いろいろな機能を使いこなしている。 •アニメーションの質が良い。 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> •MAYAのアニメーション操作が優れている。 •いろいろな機能をととも使いこなしている。 •アニメーションの質が非常に高い。 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	CM,VR,プロジェクションマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
授業内で出来なかった所の作業を進めること。				
回	テーマ	内容		
1	作品制作 モデリング	前期3Dアニメーション3の続き。		
2				
3				
4				
5	作品制作 モーションデザイン	モデルに動きを付けていく、		
6		カメラワーク、ライティング、の設定をする。		
7				
8				
9				
10	作品制作 レンダリング	レンダリングをする。		
11				
12				
13				
14	作品制作 動画編集	動画編集、タイトル、BGM、SE、エンドロールを付ける。		
15	作品制作 提出	出来た作品の上映会をする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AutoDesk Maya トレーニングブック 第4版		提出物の完成度で評価する。	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCGモデリング4		CG・ゲーム学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	清水誠也
授業の概要				
3DCGソフトAutoDesk社 MAYA のモデリングを学ぶ。 3Dアニメーション4の授業と連携して、前期後期の期間で映像作品を作る。				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> •MAYAのモデリング操作の理解が低い。 •いろいろな機能を使いこなしていない。 •モデリングの質が低い。 <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> •MAYAのモデリング操作を理解している。 •いろいろな機能を使いこなしている。 •モデリングの質が良い。 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> •MAYAのモデリング操作が優れている。 •いろいろな機能をととも使いこなしている。 •モデリングの質が非常に高い。 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	CM,VR,プロジェクションマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
授業内で出来なかった所の作業を進めること。				
回	テーマ	内容		
1	作品制作 モデリング	前期3Dモデリング3の続き		
2		必要なものをモデリングする。		
3				
4				
5	作品制作 モーションデザイン	モデルに動きを付けていく、		
6		カメラワーク、ライティング、の設定をする。		
7				
8				
9				
10	作品制作 レンダリング	レンダリングをする。		
11				
12				
13				
14	作品制作 動画編集	動画編集、タイトル、BGM、SE、エンドロールを付ける。		
15	作品制作 提出	出来た作品の上映会をする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AutoDesk Maya トレーニングブック 第4版		提出物の完成度で評価する。	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
映像編集2		CG・ゲーム学科/2年生	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	平田 卓也
授業の概要				
映像制作の作業工程を一通り理解し、『映像編集』課題を中心に課題制作を行う。				
授業終了時の到達目標				
映像制作のワークフローを理解 テーマ別映像作品の完成 編集ソフト『Premiere』『AfterEffects』の操作方法を習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。		
時間外に必要な学修				
優れた映画やCMを積極的に観てください。また、YouTube等のネット上には各種公式サイトでプロモーションムービーが観れますので普段からチェックしておきましょう。				
回	テーマ	内容		
1～4	テーマ別動画教材ビデオ制作	前期授業から継続し、各自違うテーマに沿ったビデオを制作提出する		
5	映像作品鑑賞	演出、シナリオ、レイアウトが優れている映像作品を鑑賞しレポートを提出		
6	クロマキー・ワイプ合成	A801教室のグリーンバックを利用した特殊合成映像課題の制作		
7～10	アニメーション作品制作	用意されたシーケンスファイル素材を元に編集、音付けを行いアニメーションムービーとして仕上げる		
11	AEテキストアニメーション	自宅学習にてAEテキストアニメーション課題に取り組む		
12～15	指定テーマ映像課題	『自己紹介』映像制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
両学科共通＝ノートPC、筆記用具、メモ帳、CG学科は液タブも		提出課題評価	100.0%	【準備学習】 自宅にてPremiere、AfterEffectsを積極的に操作してみる。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
原画・背景画演習2		CG・ゲーム学科/2学年	2021年度/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	村上竜之介
ge-mu				
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈を持ってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達するために突き進みます。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に自分で練習する (標準目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいから理解できる (発展的目標:A評価) ・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる(上手く描けている必要はない)				
現実的には専門学校で2年間で多少上手くなってもすぐに成長は停滞します。卒業後に、プロの現場で自分より上手い人間が身近にいる状況で切磋琢磨して5年後くらいにようやくぼんやりと何かが掴めます。10年後くらいでやっとまあまあ描けるようになるでしょう。ある一定のレベルを超えずに一人で練習し続けても上達は難しいものです。絵とはそういうものです。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーション制作の作画に携わり今年で21年目。原画や作画監督、新人指導など。最近の仕事は「YASUKE」、「東京卍リベンジャーズ」、「ゾンビランドサガR」など			
時間外に必要な学修				
ここが一番大事でここが全て。このための授業。授業はやり方や考え方を教わる時間でありそれだけで身に付くことは絶対にあり得ない。自分のものにするためには授業後、いかに自分で練習するかにかかっている。				
回	テーマ	内容		
1	レンズによる見え方2	指定されたキャラを用いて指定された見え方で描く		
2	レンズによる見え方3	指定されたキャラを用いて指定された見え方で描く		
3	課題③	写真参考を基に指定された条件で3点透視で描く		
4	レイアウト	写真参考を基に1点透視でレイアウトを描く		
5	課題④	写真参考を基に指定された条件で2点透視で描く		
6	映像学習(遠隔授業の場合は変更)	解説を交えて映像を見る		
7	正確な空間の把握2	写真参考を修正する		
8	イメージと現実との違いを検証する	生徒をモデルとして首回りを実際に観察する		
9	階段を透視図法に当てはめて描く1	指定された条件で階段を描く		
10	階段を透視図法に当てはめて描く2	指定された条件で階段を描く		
11	階段を透視図法に当てはめて描く3	指定された条件で階段を描く		
12	階段を透視図法に当てはめて描く4	指定された条件で階段を描く		
13	力の表現	見かけ倒しの力の表現ではなく、現実的なもの見え方を考察する		
14	広角レンズ	手持ちの道具を広角レンズで描く		
15	まとめ	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具(定規含む)		課題提出とその出来映えによる	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターデザイン2		CG・ゲーム学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	シカタシヨミ
授業の概要				
アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルの分野でのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育てることを目標にする				
授業終了時の到達目標				
後期は「キャラクターの世界」を含めてのキャラクターデザインを指導 構図をはじめとした、よりキャラクターの世界観を彩れる、高度な知識・技術の習得と、エフェクト・質感のテクニックを教え、さらにキャラクターの魅力・存在感を増す講義を行う				
(基本目標:C評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> ・授業内容を理解し、指導した内容を反映させた作品を制作できる ・発注内容(課題)に沿った作品制作ができる 				
(標準目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> ・授業内容を理解したうえで、さらに違和感なく自然に使いこなせた作品制作ができる ・発注内容(課題)をこなした上で、各々の提案を加えて制作ができる 				
(発展的目標:A評価)				
<ul style="list-style-type: none"> ・第三者を魅了するレベルで作品ができている ・発注内容(課題)に、発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている ・提出画面のデザインにも気を配っている 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Studio 34 Address代表。本年まで14年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになっても、活躍していける人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する		
時間外に必要な学修				
教えられた知識を元に、つねにアニメやゲームのキャラ、街で見かけるキャラクター作品の「魅せる」ワザを分析する癖を習慣づける				
回	テーマ	内容		
1	アニメ企画課題のプレゼンテーション	アニメ企画課題について、一人3分のプレゼン。プレゼンのコツも指導		
2	構図の授業1	「構図とは？」からはじまる構図の概要説明。三角形・逆三角形構図の解説		
3	構図の授業2	日の丸構図・円構図の解説		
4	必殺技・オーバーバース	キャラクターの代名詞である必殺技の概念とオーバーバースについての指導		
5	構図の授業3	オーバーラップ構図の解説		
6	構図の授業4	アルファベット構図の解説		
7	エフェクトの授業1(PC持参)	「デフォルメの強いエフェクト」の描き方。誰でも授業後、炎を描けるようにする		
8	エフェクトの授業2(PC持参)	「塗りこんだリアル方面のエフェクト」の描き方		
9	質感の授業1 基本(PC持参)	キャラクターの存在感や説得力をもたせる質感描写の描き方をライブペイント		
10	質感の授業2 応用(PC持参)	実際に武器やキャラクターに質感を塗り込むプロセスを指導		
11	ゲームキャラクターデザイン課題(PC持参)	カードイラストの課題。構図を練る		
12		質感を塗り込む		
13		エフェクトを描き込む。仕上げ		
14		提出と作品のチェック		
15	クリエイターとしての生き方について	キャラクターデザイナー・クリエイターとしての歩み方、考え方の指導		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
主に筆記用具 講義によってPC(ペンタブレット/USBメモリ含む)持参		毎回の課題と、最終課題の提出状況と、指導内容の理解度によって採点	100%	メールにて随時質問を受付 講師が残れる日は残って指導可能

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
企業実習2	CG・ゲーム学科/2年	2021/後期	演習	
	授業時数	必須・選択	担当教員	
	430時間	選択	平田(窓口)/近藤/井上	
授業の概要				
就職活動を前提としたゲーム系企業へのインターンシップ参加。 募集への受験は任意とし合格後参加とする。ただし、本学科で学ぶ知識技能に則した企業に限る。				
授業終了時の到達目標				
実務を経験し現場で求められる知識技能の向上を図る。 インターンシップ先企業の求めるスキルを身につける。 社会人としてのマナー、コミュニケーション能力を養う。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
ビジネスマナーに関する本をプライベートな時間でもぜひ読んでおく。 指導員からの指示を理解し翌日作業分の内容を準備しておく。				
回	テーマ	内容		
	インターンシップ	インターンシップ内容は企業の指示に準ずる。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
-		企業実施評価表	100.0%	